

2. UM DAS SPIEL ZU VERAENDERN

Ikone-Schlüssel: Zugang zur Kreativseite. Alle Stücke werden durch die Maus manipuliert. Um eines davon ausscheiden zu lassen, muß es irgendwo links auf den Spielplan gebracht werden.

Ikone "Farstopf": Dekorationsphase. Die Kugel wird über all das laufen, was hier in dieser Phase gezeichnet wird.

Achtung : es ist ratsam, erst dann auf dem Spielplan zu zeichnen oder zu malen, wenn alle Stücke schon auf ihren Plätzen sind.

In der Zeichenstiftphase klopfen Sie rechts, um ein Pixel auszulöschen.

In der Gummiphase klopfen Sie links, um einem Pflasterstein auszulöschen und rechts, um ein einziges Pixel auszulöschen.

Ikone "Hammer": Hindernisphase. Die Kugel wird gegen all das stoßen, was in dieser Phase gezeichnet wird.

Stift: zum Zeichnen der Hindernislinien

Hobel: zum Auslöschen der Hindernisse

Mauer: zum Schaffen von Hindernissen mit einem Spachtel.

Andere Ikonen :

Zähler: zum Festlegen der von den verschiedenen Stücken erteilten Punktzahlen

Maus/Tastatur

Diskette: über das Laden und den Schutz hinaus, erlaubt diese Wahl den laufenden Spielplan auszulöschen

Läufer: zum Regeln der verschiedenen Parameter der Kugelverschiebung

Stern: zum Bestimmen der Zutrittsbedingungen zum Speziellen und zum Freispiel

Flip: führt zum Spiel zurück.

Demonstrationsphase: 20 Sekunden nach dem Erscheinen der Aufschrift "Game over", warten, ohne etwas zu berühren.

ESC, um wieder in die Spielphase einzutreten.

ERE
ERE INFORMATIQUE

Programmes, sons et graphismes sont la propriété de ERE Informatique. Toute reproduction, réduction, adaptation, par quelque moyen que ce soit est interdite. La location de ce produit est strictement interdite.

Program, sounds and graphics belong to ERE Informatique. Any copying, editing, renting, hiring, lending of this product, or any part thereof is strictly forbidden.

Programme, Ton und Grafik sind Eigentum von "ERE INFORMATIQUE". Reproduktionen, Übersetzungen sowie Änderungen jeglicher Art sind strikt untersagt.

Der Verleih dieses Produktes ist nicht gestattet.

© ERE INFORMATIQUE 1986



COLLECTION/KOLLEKTION SIMULATION



AUTEUR/AUTHOR/AUTOR

REMI HERBULOT

GRAPHISMES/GRAFICS/GRAFIC

MICHEL RHO

ERE
ERE INFORMATIQUE



FRANÇAIS

1. POUR JOUER

icône pièce : payer

icône bouton : descendre une partie (4 joueurs possibles)

icône ressort : accéder au jeu

ESC pour sortir prématûrement (balle bloquée par exemple)

HELP pour un menu d'aide.

2. POUR MODIFIER LE JEU

icône clé : accès à la page de création. Toutes les pièces se manipulent à la souris. Pour en éliminer une, la poser à gauche du plan de jeu, n'importe où.

icône "pot de peinture" : mode décoration. La boule passera sur tout ce qui est dessiné dans ce mode.

Attention : il est recommandé de ne pas dessiner ou peindre sur le plan de jeu (là où passera la boule) qu'après avoir positionné toutes les pièces.

En mode crayon, cliquez à droite pour effacer un pixel.

En mode gomme, cliquez à gauche pour effacer un pavé, à droite pour effacer un seul pixel.

icône "marteau" : mode obstacle. La boule se heurtera à tout ce qui est dessiné dans ce mode.

Crayon : pour tracer des lignes d'obstacles

Rabot : pour effacer des obstacles

Mur : pour construire des obstacles à la truelle.

Autres icônes :

Compteurs : pour déterminer les scores délivrés par les différentes pièces

Souris/clavier

Diskette : ouvre les chargements et sauvegarde, cette option permet d'effacer le plan de jeu en cours

Curseurs : pour régler les différents paramètres de déplacement de boule

Étoile : pour déterminer les conditions d'accès au spécial et à la boule gratuite

Flip : ramène au jeu.

Mode démonstration : attendre 20 secondes sans toucher à rien après l'apparition du panneau "Game over".

ESC pour revenir en mode jeu.

ENGLISH

1. TO PLAY

Coin icon : to pay

Button icon : to bring on a game (4 can play)

Spring icon : to access the game

ESC to quit game early (e.g. blocked ball)

HELP for help menu.

2. TO MODIFY THE GAME

Key icon : to access the creation page. All pieces are mouse-manipulated. To eliminate one, simply place it anywhere to the left of game area.

"Paint-pot" icon : decoration mode. The ball will travel over everything drawn in this mode. It is advisable not to draw or paint on the game area (where the ball travels) until all pieces have been positioned.

In pencil mode, click the right-hand button to erase a pixel.
In eraser mode, click the left-hand button to erase a block, or the right-hand button to erase a single pixel.

"Hammer" icon : obstacle mode. The ball will be obstructed by everything drawn in this mode.

Pencil : to draw obstacle lines

Plane : to erase obstacles

Wall : to build obstacles with trowel.

Other Icons :

Counters : to determine scores given by the different pieces

Mouse/keyboard

Disk : apart from loading and saving, this option allows you to erase the current game area

Cursors : to regulate the various ball-movement parameters

Star : to determine conditions of access to the special and to the free ball

Flipper : to return to game.

Demo mode : wait for 20 seconds without touching anything once "Game over" appears.

ESC to return to game mode.

DEUTSCH

1. UM ZU SPIELEN

Ikone-Stück : bezahlen

Ikone-Knopf : eine Partie spielen (4 spieler möglich)

Ikone-Feder : Zugang zum Spiel

ESC um vorzeitig auszuscheiden (Z.B. Kugel blockiert)

HELP für ein Hilfsprogramm.